

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam dunia pendidikan, keberadaan guru dan siswa merupakan dua faktor yang sangat penting dimana diantara keduanya saling berkaitan. Kegiatan mengajar guru dapat mempengaruhi tingkat kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika, karena dalam proses pembelajaran guru mempunyai peran penting dalam memberikan ilmu kepada anak didiknya. Salah satu masalah yang dihadapi guru dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar adalah bagaimana menimbulkan aktivitas dan keaktifan dalam diri siswa untuk dapat belajar secara efektif sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Dalam kegiatan pembelajaran, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa dan matematika juga merupakan mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian siswa. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran matematika diperlukan suatu metode mengajar yang bervariasi. Artinya, untuk setiap pokok bahasan tidak harus menggunakan metode pembelajaran yang sama, karena suatu metode pembelajaran tertentu dapat diterapkan pada satu pokok bahasan, tetapi tidak untuk pokok bahasan yang lain.

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo adalah rendahnya kreativitas siswa yang meliputi:

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam menciptakan sesuatu yang baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, hal ini terlihat dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS) gasal di kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo pada bulan Oktober tahun 2012, menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dimana KKM matematika di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo adalah 75. Dari hasil UTS tersebut terlihat bahwa siswa yang mencapai KKM sebanyak 11 orang (27.5%) dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 29 orang (72.5%).
2. Kurangnya kemampuan siswa untuk melihat hubungan-hubungan baru antara materi yang telah dipelajari, hal ini terlihat pada saat mengerjakan latihan soal tentang logaritma, beberapa siswa belum bisa mengerjakan soal tersebut karena berhubungan dengan materi sebelumnya yaitu bilangan berpangkat.
3. Kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika, hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran matematika, siswa yang aktif mengemukakan pendapat sebanyak 13 orang (32.5%) dan siswa yang kurang aktif sebanyak 27 orang (67.5%).

Rendahnya kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain siswa, guru, media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Faktor pertama penyebab rendahnya kreativitas dalam memecahkan masalah adalah siswa. Pada saat kegiatan belajar mengajar siswa cenderung pasif, selain itu pada saat mengerjakan soal latihan siswa selalu menggunakan cara penyelesaian yang dicontohkan oleh guru sehingga dalam hal ini siswa belum bisa menciptakan sesuatu yang baru untuk memecahkan masalah.

Faktor kedua yang mempengaruhi rendahnya kreativitas siswa dalam memecahkan masalah yaitu media pembelajaran. Hujair AH. Sanaky (2009: 3) mengungkapkan media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sehingga, jika media pembelajaran yang sedikit dapat menghambat proses belajar mengajar. Dalam hal ini siswa yang kurang antusias akan cepat merasa bosan karena tidak adanya media pembelajaran yang menarik. Sehingga akan berpengaruh pada kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Faktor ketiga yang merupakan faktor dominan penyebab rendahnya kreativitas siswa dalam memecahkan masalah di kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo adalah guru dan strategi pembelajaran yang digunakan. Hal ini disebabkan tidak semua strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan

merubah kegiatan-kegiatan belajar yang hanya berpusat pada guru menjadi kegiatan belajar yang berpusat pada siswa. Dalam hal ini pemilihan strategi pembelajaran sangat penting karena akan menentukan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran matematika, siswa dituntut untuk meningkatkan kreativitasnya sehingga mampu untuk memecahkan masalah matematika. Hal ini dikarenakan soal-soal latihan dalam matematika tidak harus diselesaikan dengan satu cara saja tetapi soal-soal latihan tersebut dapat diselesaikan dengan berbagai cara, selama cara yang digunakan berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Beni S. Ambarjaya (2012: 33) mengungkapkan kreativitas merupakan salah satu potensi alamiah dalam diri anak yang harus dikembangkan secara optimal. Kreativitas itu sendiri ditumbuhkan di otak kanan, yaitu bagian otak yang memiliki spesifikasi berpikir, mengolah data seputar perasaan, emosi, seni, dan music. Sehingga, siswa dapat menemukan gagasan baru dan siswa akan lebih mudah dan lebih praktis dalam memecahkan masalah matematika. Kemampuan untuk menemukan gagasan baru dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru serta mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mencari alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas

siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran matematika yaitu melalui *Open Ended Approach*. Oleh karena itu, perlu diadakannya penelitian tindakan kelas untuk membuktikan bahwa melalui *Open Ended Approach* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Erman Suherman, dkk (2004: 123) mengungkapkan bahwa *Open Ended Approach* merupakan problem yang diformulasikan memiliki multijawaban yang benar. *Open Ended Approach* memberikan kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan gagasan-gagasan baru dalam memecahkan masalah matematika. Artinya, siswa tidak hanya pasif menirukan cara yang dicontohkan guru. Selain itu, siswa juga diberi kesempatan lebih dalam untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan matematika secara menyeluruh. Siswa terlibat lebih aktif dalam menggunakan potensi pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki sebelumnya.

Menurut Erman Suherman, dkk (2004: 132) keunggulan dari *Open Ended Approach* adalah siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan ide, siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan matematik secara komprehensif, siswa dengan kemampuan matematika rendah dapat merespon permasalahan dengan cara mereka sendiri, siswa secara intrinsik termotivasi untuk memberikan bukti atau penjelasan, dan siswa memiliki pengalaman banyak untuk menemukan sesuatu dalam menjawab permasalahan.

## **B. Rumusan Masalah**

Adakah peningkatan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika setelah dilakukan pembelajaran dengan *Open Ended Approach* di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo ?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Secara umum penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika.

### **2. Tujuan Khusus**

Secara khusus penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika melalui *Open Ended Approach*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, adapun manfaat tersebut sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Mengembangkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika khususnya pada permasalahan yang memiliki penyelesaian benar lebih dari satu.

- b. Dapat digunakan sebagai rujukan bagi penelitian yang berhubungan dengan peningkatan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika melalui *Open Ended Approach*.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

- 1) Penelitian ini memberikan informasi bagi guru/calon guru matematika tentang efektifitas *Open Ended Approach* dalam pembelajaran matematika.
- 2) Penelitian ini dapat dimanfaatkan para guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

### **b. Bagi Siswa**

Manfaat bagi siswa yaitu sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika.

### **c. Bagi Sekolah**

Manfaat bagi sekolah yaitu memberikan ide yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika dan sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran yang lain.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. *Open Ended Approach***

*Open Ended Approach* adalah pendekatan pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan yang memiliki metode atau penyelesaian yang benar lebih dari satu.

### **2. Kreativitas**

Kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau kemampuan untuk menghubungkan materi yang telah dipelajari dengan ide-ide baru.

### **3. Pemecahan Masalah dalam Matematika**

Pemecahan masalah dalam matematika adalah suatu proses untuk mengatasi masalah yang dihadapi untuk mencapai suatu tujuan, dalam matematika masalah tersebut dapat berupa soal-soal latihan.